

TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)

**PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LUKIS SANGKRAH SEBAGAI
WISATA EDUKASI DAN REKREASI**



Diajukan sebagai Persyarat Guna Mencapai Strata Sarjana-1
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

DEWI NURHALIMAH

D300160030

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

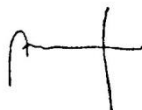
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (DP3A)

**Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

JUDUL	: PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LUKIS SANGKRAH SEBAGAI WISATA EDUKASI DAN REKREASI
PENYUSUN	: DEWI NURHALIMAH
NIM	: D300160030

**Disetujui untuk disampaikan di depan Dewan Penguji
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Telah diperiksa dan disahkan oleh :
Pembimbing**



Dr. Ir. Dhani Mutiari, MT.
NIK.620

LEMBAR PENILAIAN

LEMBAR PENILAIAN

TUGAS AKHIR

DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (DP3A)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

JUDUL	: PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LUKIS SANGKRAH SEBAGAI WISATA EDUKASI DAN REKREASI
PENYUSUN	: DEWI NURHALIMAH
NIM	: D300160030

Setelah melalui tahapan pengujian
dihadapan Dewan Penguji pada tanggal 31 Maret 2020,
dinyatakan *lulus* dengan nilai angka/huruf..... *78 / A^B*

Surakarta, *7 April* 2020

Dewan Penguji :

1. Pembimbing : Dr. Ir. Dhani Mutiari, MT.
2. Penguji : M. S. Priyono. N, ST. MT.

(.....)
(.....)

LEMBAR PENILAIAN

LEMBAR PENILAIAN

TUGAS AKHIR

DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (DP3A)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

JUDUL	: PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LUKIS SANGKRAH SEBAGAI WISATA EDUKASI DAN REKREASI
PENYUSUN	: DEWI NURHALIMAH
NIM	: D300160030

Setelah melalui tahapan pengujian
dihadapan Dewan Penguji pada tanggal 8 Juli 2020
dinyatakan lulus dengan nilai angka/huruf 77,4 / A²

Surakarta, 20 Juli 2020

Dewan Penguji :

1. Pembimbing : Dr. Ir. Dhani Mutiari, MT.
2. Penguji I : M. S. Priyono. N, ST. MT.
3. Penguji II : Dr. Rini Hidayati

(.....)
(.....)
(.....)

Dekan Fakultas Teknik


Ir. Sri Sunariono, MT., PhD
NIK.682

Ketua Program Studi Arsitektur


Dr. Ir. Widyastuti Nurjayanti., MT
NIK.386

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya

Surakarta, ~~.....~~ ^{1 September} 2016

Penulis



Dewi Nurhalimah

D 300 160 030

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'almamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, juga shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur penulis panjatkan atas nikmat kemampuan dan kemudahan dari Allah SWT, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) dengan judul” **Pengembangan Wisata Kampung Lukis Sangkrah sebagai Wisata Edukasi dan Rekreasi**”.

Laporan ini merupakan syarat wajib yang harus ditempuh guna menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari bantuan, saran, dorongan dan do“a orang-orang di sekitar penulis. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Segenap keluarga penulis yang selalu mendo‘akan dan mendukung baik secara morel dan materiel sehingga penulis dapat sampai pada titik ini.
2. Ibu Dr. Ir. Dhani Mutiari, MT. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran membangun pada laporan ini.
3. Ibu Dr. Ir. Widyastuti Nurjayanti, M.T., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Ayu ningtyas, fildzati nazala, erina ismawati yang selalu hadir sebagai penyemangat.
5. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian laporan ini.

DAFTAR ISI

Cover

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENILAIAN	iii
LEMBAR PENILAIAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Deskripsi	1
1.2 Latar Belakang	3
1.2.1 Pengembangan Kota Surakarta sebagai Pariwisata	3
1.2.2 Potensi Kawasan Surakarta sebagai Pariwisata	4
1.2.3 Kampung Sangkrah sebagai pariwisata	5
1.2.4 Pengembangan Kampung sangkrah sebagai wisata kampung lukis	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Dan Sasaran	8
1.4.1 Tujuan	8
1.4.2 Sasaran	8
1.5 Lingkup Pembahasan	8
1.5.1 Lingkup pembahasan makro	9
1.5.2 Lingkup pembahasan meso	9
1.5.3 Lingkup pembahan mikro	9
1.6 Metode Pembahasan	9
1.6.1 Pengumpulan Data	9
1.7 Sistematika Pembahasan	9

BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 <i>Urban Design</i>	11
2.1.1 Teori <i>Urban Design</i> oleh Roger Trancik	11
2.1.2 Teori urban desain oleh Kevin Lynch	11
2.2 Pariwisata.....	12
2.2.1 Teori pariwisata.....	12
2.2.2 Jenis pariwisata	13
2.2.3 Aspek pengembangan pariwisata	14
2.3 Kampung Wisata	15
2.3.1 Pengertian kampung wisata.....	15
2.3.2 Elemen desa/kampung wisata	15
2.3.3 Kriteria desa/kampung wisata	16
2.3.4 Jenis pengenalan kampung wisata	16
2.3.5 Tahap pengembangan kampung wisata	17
2.4 <i>Responsive Environments</i>	18
2.5 Wisata Edukasi dan Rekreasi	19
2.5.1 Pengertian Wisata.....	19
2.5.2 Konsep wisata edukasi	20
2.5.3 Pengertian Rekreasi	21
2.5.4 Kegiatan dan Cara Edukasi yang Kreatif.....	22
2.6 Tinjauan Tentang Seni Lukis.....	23
2.7 Seni Melukis pada kain atau busana	24
2.8 Studi kasus	25
2.8.1 Wisata kampoeng batik laweyan	25
2.8.2 Wisata Kampoeng Cyber Tamansari Yogyakarta	28
2.8.3 Kesimpulan.....	31
BAB III.....	34
GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN PERENCANAAN	34
3.1 Gambaran Umum Kota Surakarta.....	34
3.2 Gambaran Umum Kecamatan Pasar Kliwon	35
3.3 Gambaran Umum Kelurahan Sangkrah	37
3.3.1 Sejarah Desa Sangkrah.....	38
3.3.2 Kondisi kelurahan sangkrah	39
3.4 Gambaran Umum Kampoeng Lukis Sangkrah.....	40

3.5	Kondisi Non Fisik	41
3.5.1	Kondisi sosial budaya kampoeng lukis sangkrah	41
3.5.2	Kependudukan kawasan kelurahan sangkrah.....	42
3.6	Kondisi Fisik.....	43
3.6.1	Kondisi Bangunan Kampoeng Lukis Sangkrah.....	43
3.6.2	Kondisi Lahan Kampoeng Lukis Sangkrah	45
3.6.3	Kondisi Ruang Terbuka Hijau (RTH)	46
3.6.4	Kondisi Jaringan jalan.....	46
3.6.5	Kondisi Jaringan air	47
3.6.6	Kondisi Jaringan listrik.....	47
3.7	Lingkup Kawasan Perancangan.....	47
3.7.1	Gagasan perancangan makro (Kampoeng lukis sangkrah)	48
3.7.2	Gagasan perancangan meso (Kampoeng lukis sangkrah)	49
3.7.3	Gagasan perancangan mikro (Kampoeng lukis sangkrah)	50
BAB IV.....		51
ANALISIS KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....		51
4.1	Gagasan pengembangan kawasan wisata kampung lukis sangkrah.....	51
4.1.1	Kampung wisata edukasi berbasis rekreasi	51
4.1.2	Industri kreatif dan kesenian lokal.....	51
4.2	Strategi pengembangan kawasan wisata kampung lukis sangkrah.....	51
4.3	ANALISIS MAKRO	52
4.3.1	Analisis dan konsep pembentuk citra kawasan	52
4.3.2	Analisis dan konsep pencapaian lokasi kawasan	53
4.3.3	Analisis dan konsep magnet pusat kawasan.....	55
4.3.4	Area strategis dan potensi kawasan kampung wisata sangkrah.....	56
4.3.5	Analisis dan konsep perancangan tepian sungai	57
4.4	ANALISIS MESO	57
4.4.1	Analisis dan konsep penentuan zonasi kawasan wisata	57
4.4.2	Analisis dan konsep sirkulasi pada kawasan wisata.....	59
4.4.3	Analisis dan konsep <i>street furniture</i>	61
4.4.4	Analisis dan konsep pemberdayaan pengusaha dan pengrajin kain lukis sangkrah.....	62
4.4.5	Analisis dan konsep Ruang terbuka hijau.....	63
4.4.6	Analisis Dan Konsep Sungai Sebagai Wisata Rekreasi	65
4.5	ANALISIS MIKRO.....	66

4.5.1	Alih Fungsi Ruang	66
4.5.2	Analisis Dan Konsep Aktivitas Ruang	71
4.5.3	Analisis Dan Konsep Tata Masa.....	79
4.5.4	Analisis Dan Konsep Tampilan Arsitektur	80
4.5.5	Analisis dan konsep struktur utilitas	81
4.6	Analisis dan Konsep Bangunan	83
4.6.1	<i>Information center</i>	83
4.6.2	<i>Open center</i>	83
4.6.3	<i>Galery souvenir dan cafe</i>	84
4.6.4	Penginapan	85
4.6.5	Ruang workshop	85
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN		88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Peta Potensi Pariwisata Surakarta	4
Gambar 2 Peta Lokasi Kawasan Sangkrah	6
Gambar 3 Gambar Batik Kampoeng Laweyan	25
Gambar 4 Kampung Wisata Cyber Yogyakarta.....	28
Gambar 5 Denah Kampung Wisata Cyber Yogyakarta	30
Gambar 6 Denah Kampung Wisata Cyber Yogyakarta	31
Gambar 7 Peta Rencana Pola Ruang Kota Surakarta Tahun 2031	35
Gambar 8 Peta Pola Ruang SPK Kawasan I	36
Gambar 9 Peta Kecamatan Sangkrah	37
Gambar 10 peta lokasi kecamatan sangkrah	40
Gambar 11 Kondisi Masyarakat Sangkrah	41
Gambar 12 Denah Wisata Kampung Lukis Sangkrah	43
Gambar 13 Kondisi Banguna Rumah Pelukis.....	44
Gambar 14 Kondisi Lahan Kawasan Kampung Lukis Sangkrah.....	45
Gambar 15 Kondisi Jaringan Jalan	46
Gambar 16 Peta Zonasi Pembagian Wilayah.....	48
Gambar 17 Gambar Strategi Pengembangan Kawasan Wisata	52
Gambar 18 Gambar Peta Pencapaian Lokasi	53
Gambar 19 Gambar Titik Pusat Kawasan.....	55
Gambar 20 Gambar Pintu Masuk Kawasan Titik A	56
Gambar 21 Gambar Area Strategi dan Potensi Kawasan.....	56
Gambar 22 Gambar Konsep Perancangan Tepian Sungai	57
Gambar 23 Gambar Penentuan Zonasi Kawasan Wisata.....	58
Gambar 24 Gambar Zonasi Kawasan	59
Gambar 25 Gambar Eksisting Jalan Sirkulasi Kawasan	59
Gambar 26 Gambar Konsep Penataan Sirkulasi Primer Kawasan.....	60
Gambar 27 Gambar Konsep Penataan Sirkulasi Sekunder Kawasan	60
Gambar 28 <i>Desain Street Furniture</i>	61
Gambar 29 Area Sebaran Home Industri Lukis Kain	62

Gambar 30 Penataan Desain Layout Teras Rumah Industri	63
Gambar 31 Kondisi Eksisting Ruang Terbuka Hijau.....	63
Gambar 32 Rencana Penataan Area Hijau	64
Gambar 33 Rencana Penataan Area Hijau	65
Gambar 34 Kondisi Eksisting Kawasan Sungai Bengawan Solo	65
Gambar 35 Rencana Pemanfaatan Area Sempadan Sungai	66
Gambar 36 Lokasi Area Alih Fungsi Ruang.....	67
Gambar 37 Kondisi Eksisting Perencanaan Area Parkir.....	68
Gambar 38 kondisi Eksisting Perencanaan Informasi Center.....	69
Gambar 39 kondisi Eksisting Perencanaan Opencenter.....	69
Gambar 40 kondisi Eksisting Perencanaan Galery Dan Cafe	70
Gambar 41 kondisi Eksisting Perencanaan Area Workshop.....	70
Gambar 42 kondisi Eksisting Perencanaan Penginapan	71
Gambar 43 kondisi Eksisting Tata Masa Kawasan.....	79
Gambar 44 kondisi Eksisting Bangunan Warga	80
Gambar 45 Konsep Material Fasad Bangunan	81
Gambar 46 Konsep Struktur.....	81
Gambar 47 Sistem Pembuangan Air Kotor.....	82
Gambar 48 Sistem Rencana IPAL	83
Gambar 49 Tourism Information Center	83
Gambar 50 Open Center.....	84
Gambar 51 Galery Souvenir Dan Cafe	84
Gambar 52 Penginapan	85
Gambar 53 Workshop	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kesimpulan Studi Banding Proyek Sejenis	32
Tabel 2 tabel usulan alih fungsi bangunan	67
Tabel 3 Tabel Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang Parkir.....	72
Tabel 4 tabel kegiatan dan kebutuhan area open center.....	72
Tabel 5 Tabel Kegiatan Dan Kebutuhan Area Track Wisata.....	73
Tabel 6 tabel kegiatan dan kebutuhan ruang area rekreasi (<i>Reverfront</i>).....	73
Tabel 7 Tabel Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang Informasi Center	73
Tabel 8 Tabel Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang Galery Souvenir Dan Cafe.....	73
Tabel 9 Tabel Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang Workshop.....	74
Tabel 10 Tabel Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang Penginapan.....	74
Tabel 11 Tabel Besaran Ruang Parkir	75
Tabel 12 tabel besaran ruang open center	76
Tabel 13 Tabel Besaran Track Wisata	76
Tabel 14 Tabel Besaran Area Rekreasi(<i>Reverfront</i>)	76
Tabel 15 Tabel Besaran Ruang Informasi Center	76
Tabel 16 Tabel Besaran Ruang Galery Dan Cafe	77
Tabel 17 Tabel Besaran Ruang Workshop.....	77
Tabel 18 Tabel Besaran Ruang Penginapan.....	78
Tabel 19 Tabel Total Luas Kawasan Terbangunan.....	78

Pengembangan Wisata Kampung Lukis Sangkrah sebagai Wisata Edukasi dan Rekreasi

Dewi Nurhalimah

Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Muhamadiyah Surakarta

E-mail: dnurhalimah98@gmail.com

ABSTRAK

Sangkrah merupakan salah satu kampung yang berada di kota solo yang dikenal dengan kota budaya, namun letak kelurahan sangkrah yang berada diantara sungai besar serta dengan pemukiman yang padat, sangkrah menjadi kampung yang dikenal sebagai kampung kumuhnya. Datangnya seorang relawan yang tergerak merubah kampung sangkrah, mendirikan rumah baca teratai untuk memberi perubahan pada kampung sangkrah dengan diadakan kegiatan positif salah satunya mengembangkan lagi potensi masyarakat dengan usaha industri kain lukis. Hingga saat ini menjadi sebuah kawasan wisata baru. Yaitu kampung wisata lukis sangkrah. Kampung Lukis Sangkrah memiliki potensi karena memiliki satu kesatuan diantara banyaknya masyarakat sangkrah yang peduli akan berkembangnya pariwisata di kawasan Kampung sangkrah. Dengan sumber daya manusia yang dimiliki, sehingga memiliki keunggulan untuk menjadi pusat dari pariwisata kota solo. Maka diperlukan penataan kawasan untuk memperkuat citra kawasan yaitu dengan memanfaatkan lingkungan dan masyarakat sekitar dengan mewadahi seluruh kegiatan pariwisata dengan penerapan konsep dari teori kevin lynch(1969) seperti (1) Jalur (*Path*); (2) Tepian (*Edge*); (3) Kawasan (*District*); (4) Simpul (*Nodes*); (5)Tangeran (*Landmark*). Serta penyediaan fasilitas yang memadai untuk para wisatawan yang datang. Metode pembahasan yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif dengan menggunakan data primer dari observasi lapangan dan data sekunder dari tinjauan literatur. Dari hasil analisis dan konsep didapatkan hasil berupa usulan desain pada kawasan pengembangan sangkrah berupa amenitas dengan fungsi sebagai *Tourism Center, Café, Sovenir Shop, Ruang Workshop* , Plaza, dan *Homestay*.

Kata kunci : Sangkrah, Pengembangan Kampung, Wisata Lukis

Development Of Sangkrah Painting Village As Educational And Recreational Tourism

Dewi Nurhalimh

Aculty Of Engineering, Architecture Study Program, Muhamadiyah University, Surakarta
E-mail: dnurhalimah98@gmail.com

ABSTRACT

Sangkrah is one of the villages in the solo city known as the city of culture, but the location of the Sangkrah village which is between a large river and a dense settlement, Sangkrah becomes a village known as a slum village. The arrival of a volunteer who was moved to change the village of Sangkrah, establishing a lotus reading house to give a change to the village of Sangkrah by holding positive activities, one of which was to develop the potential of the community with a painting industry. Until now it has become a new tourist area. Namely the painting village Sangkrah. Langk Sangkrah Village has the potential because it has a unity among the many Sangkrah communities who care about the development of tourism in the Sangkrah Kampung area. With its human resources, so it has the advantage to be the center of solo city tourism. So the arrangement of the area is needed to strengthen the image of the region by utilizing the environment and surrounding communities by accommodating all tourism activities by applying concepts from the theory of Kevin Lynch (1969) such as (1) Path (Path); (2) Edge; (3) District (District); (4) Nodes (Nodes); (5) Tangerang (Landmark). And the provision of adequate facilities for tourists who come. The discussion method used is qualitative-descriptive using primary data from field observations and secondary data from literature reviews. From the results of the analysis and concept, the results obtained are in the form of design proposals in the area of development in the form of amenities with functions as a Tourism Center, Café, Souvenir Shop, Workshop Room, Plaza, and Homestay.

Keywords: Sangkrah, Village Development, Painting Tourism